

Rare op de Virtual Console

Het is een populair discussiepunt waar de grootste fouten mee worden gemaakt. Op talloze fora op het internet gonst het van geruchten dat Nintendo enkele door Rare ontwikkelde klassiekers opnieuw gaat uitbrengen op de Wii met behulp van de Virtual Console. Wat men nog niet weet, of juist niet wilt weten, is dat met de verkoop van Rare Nintendo de rechten over deze games heeft verloren. In deze special aandacht aan wie welke rechten bezit zodat er voor iedereen duidelijkheid komt.

Er moet alweer in de archieven gekeken worden als men terugdenkt aan de overname van Rare door Microsoft. De pas uitgekomen Gamecube zou het voortaan moeten doen zonder Perfect Dark, Banjo-Kazooie en Conker. Deze drie series worden vanaf 2002 exclusief uitgebracht voor de Xbox, een nieuwkomer in console land. Via een spetterend animatiefilmpje werd duidelijk dat Rare verkocht was aan Microsoft, een schok voor Nintendo fans. Maar met de verkoop ontstond ook een hoop onduidelijkheid, welke series zijn nu van Rare en welke zijn eigendom van Nintendo?

Donkey Kong

Al sinds het begin van software ontwikkeling bij Nintendo speelt Donkey Kong een grote rol. De eens zo belangrijke vijand van Mario werd in 1994 in Donkey Kong Country omgevormd tot platformheld. Om het spel smoel te geven werd de hele familie Kong van stal gehaald. Vervolg spellen Diddy Kong's Quest en Dixie Kong Double Trouble introduceerde nog een reeks nieuwe personages met als hoogtepunt Kiddy Kong.



Alle Donkey Kong Country delen werden ontwikkeld door Rare, ook het Nintendo 64 spel Donkey Kong 64. De gehele familie Kong is ontwikkeld voor Nintendo en behoort onder het recht van Nintendo. Alle door Rare ontwikkelde games kunnen door Nintendo opnieuw uitgebracht worden door hetzij de Virtual Console of opgepoetste remakes op de Nintendo DS. Uitzondering op deze regel is Diddy Kong Racing. Dit raceavontuur bevatte naast enkele

Kong familieleden ook personages waar Rare de rechten van heeft behouden. Mede hierdoor is Diddy Kong Racing DS overgezet door Rare naar de Nintendo DS.

Killer Instinct

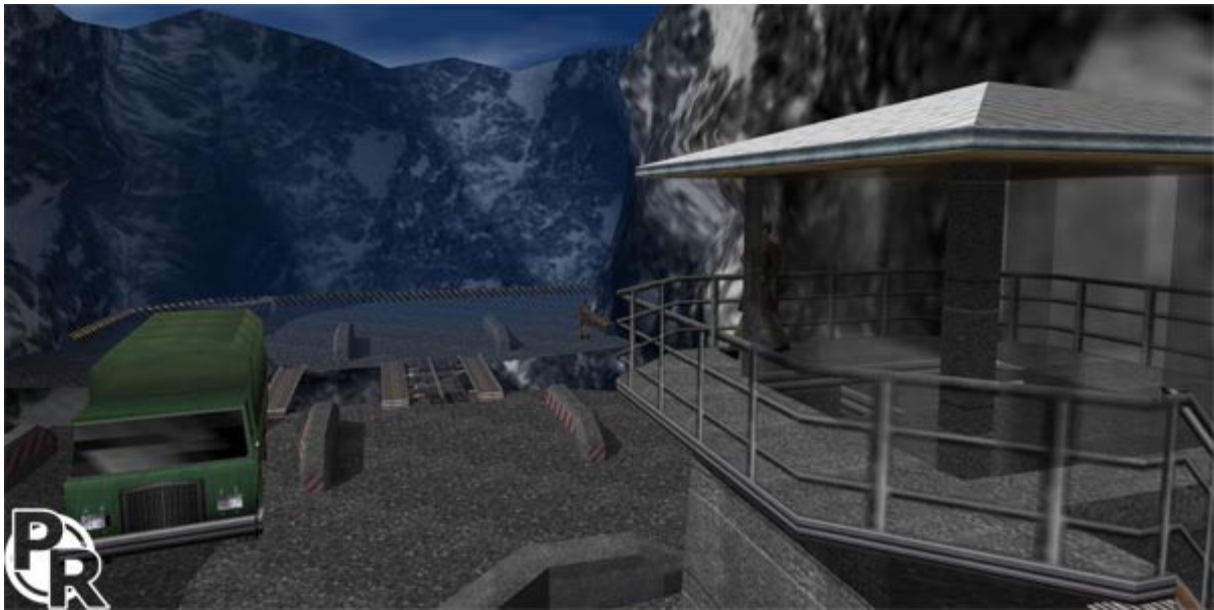
Wellicht het meest gevraagde spel van Rare is een vervolg op de Killer Instinct serie. Killer Instinct vind zijn oorsprong in de arcadehal, maar kreeg in 1995 ook een versie voor de Super Nintendo. Met het verschijnen van het Nintendo 64 spel Killer Instinct Gold zijn de gamers om, dit is een serie die zich kan meten met de beste. Het is daarom ook vreemd dat er sindsdien weinig meer is vernomen van de serie.



Maar ondanks alle stilte, wellicht stilte voor de storm, zal er door Nintendo geen nieuw Killer Instinct game ontwikkeld worden. De rechten van Killer Instinct liggen bij Rare. Hierdoor worden ook overzettingen op Nintendo's Virtual Console uitgesloten.

Goldeneye

Er is veel te doen geweest rond Goldeneye. Er was daadwerkelijk een remake bij Rare in de maak om te verschijnen als download voor Xbox Live Arcade. Op de Wii zou de game vervolgens ook verschijnen op de Virtual Console, maar Nintendo president Satoru Iwata bedacht zich op het laatste moment en gaf geen toestemming voor de deal.



De huidige Bond licentiehouders Activision trok zich even later ook terug door een dreigende uitspraak van Nintendo. Met twee van de best verkopende consoles van het moment heeft Nintendo heel wat te zeggen, Activision wil graag games blijven uitgeven op de Wii. Als men alsnog toestemming had gegeven liep Activision het risico om dit recht te verliezen. Goldeneye zit gevangen in een web met verschillende rechten. Het was een toffe game, maar van een heruitgave zal het niet komen.

Perfect Dark

Anders dan bij Goldeneye is het bij Perfect Dark helemaal duidelijk wie welke rechten bezit. Nintendo bezit deze namelijk niet, ook niet van het origineel. Rare heeft het universum van Perfect Dark en daarbij alle bijbehorende personages bedacht en ontwikkeld. Zo verscheen een prequel eerder in 2005 exclusief voor de Xbox 360.



Een overzetting op de Virtual Console van Nintendo is uitgesloten omdat de rechten bij Rare liggen. Een overzetting naar Xbox Live Arcade is aannemelijker, al zal een remake a la Banjo-Kazooie Classic meer voor de hand liggen.

Star Fox

Waar geregeld ook nog onduidelijkheid over is zijn de rechten van Star Fox. In de beginfase van Nintendo's Gamecube bracht Rare nog Star Fox Adventures uit, wat overigens in die periode Microsoft best verkochte game bleek te zijn. Alhoewel Microsoft ook profiteerde van de hoge verkopen van de game, is Star Fox eigendom van Nintendo en zal Rare geen game meer ontwikkelen met deze personages.



Daarnaast is er nog een hele reeks eigendommen van Rare waar Nintendo geen zeggenschap meer over heeft. Zo zijn Battletoads, Blastcorps, Conker, Grabbed by the Ghoules, Jet Force Gemini en Kameo eigendom van Rare en zullen deze games niet meer verschijnen op een systeem van Nintendo, tenzij er vanuit Microsoft gekozen wordt voor om het spel over te zetten naar de Nintendo DS.

Aan de andere kant mag Rare geen spellen meer ontwikkelen van Donkey Kong, Star Fox en andere Nintendo personages, tenzij Rare een aanbod krijgt om dit voor een Nintendo handheld te creëren.

Rechten

- Battletoads
- Blastcorps
- Conker
- Grabbed by the Ghoules
- Jet Force Gemini
- Kameo
- Perfect Dark



- Donkey Kong
- Star Fox

